Imaginación y creatividad

Función representacional

- **Imaginación**: Permite crear imágenes mentales de cosas no visibles o inexistentes.
- **Memoria**: Recupera representaciones del pasado (recuerdos).
- **Lenguaje**: Usa palabras como símbolos que representan objetos o ideas.
- **Anticipación**: Permite prever o planear situaciones futuras.
- **Abstracción**: Representa conceptos generales (como "justicia" o "amor") que no tienen una forma concreta.

Función representacional en la psicología del desarrollo

- Jean Piaget estudió esta función en la etapa preoperacional (2-7 años), donde los niños comienzan a usar **símbolos y lenguaje** para representar objetos del mundo, aunque aún no dominen el pensamiento lógico.

El signo y el símbolo

- Signo = señal preparatoria de respuestas

LA CAMPANA EN EL EXPERIMENTO DE PAVLOV

SIGNO
Es señal o aviso

SIMBOLO
Es señal de señales.
Como tal, reemplaza o sustituye signos

Ferdinand de Saussure

Sistema simbólico: construcción mas compleja de símbolos

llamara *significante* al símbolo resaltando su carácter arbitrario en el sentido de que este no guarda una relación natural con lo que representa. Por ejemplo, .que vinculo existe entre la venda puesta sobre los ojos de la diosa romana de la *justicia* Justicia) y la justicia en si misma?

Función simbólica o función semiótica

1. Imitación diferida

•Es la capacidad de **reproducir una acción observada con anterioridad**, cuando el modelo ya no está presente.

2. Juego simbólico

Consiste en **hacer "como si"**, es decir, usar objetos, gestos o palabras para **representar otras cosas**.

Ejemplo: Jugar a que una caja es un coche o que una muñeca es un bebé real.

Función simbólica o función semiótica

3. Dibujo o imagen gráfica

•El niño comienza a **expresar ideas, objetos o emociones a través de dibujos**.

•Aunque al inicio los dibujos sean simples o poco realistas, representan algo para él.

•**Ejemplo:** Dibujar una casa que representa su hogar aunque no tenga proporciones reales.

4. Imagen mental

•Es la capacidad de **formar imágenes internas de objetos, personas o situaciones que no están presentes**.

•Fundamental para la **memoria, anticipación y pensamiento creativo**.

•**Ejemplo:** Imaginar cómo se ve un per uno enf

Función simbólica o función semiótica

5. Lenguaje

•La manifestación más compleja y poderosa.

•Permite **usar palabras como símbolos** para representar la realidad, producto del aprendizaje social.

•Es base del pensamiento abstracto, la comunicación y el razonamiento.

•**Ejemplo:** Decir "juguete" para referirse a cualquier objeto lúdico sin mostrarlo.

San Marcos 2025-I (6 de octubre)

En la función representacional, el pensamiento reemplaza los objetos del mundo por imágenes. Las investigaciones de Jean Piaget ubican el inicio de esta función entre los 18 y 24 meses. Determine la opción que relaciona las siguientes representaciones mentales que se inician en la infancia y en la niñez con su respectivo enunciado.

I. Imitación diferida
II. Juego simbólico
III. Imagen gráfica

a. Cuando estaba almorzando, Matías agarró la cuchara y comenzó a simular que esta era un carro.
b. Con su crayola gruesa, Kike trazó una figura amorfa en el papel y le dijo a su mamá que era ella.
c. Mientras jugaba en su casa, Grecia repitió la lisura que escuchó decir a su compañero en la clase de Inicial.

A) Ib, IIa, IIIc
B) Ia, IIb, IIIc
C) Ic, IIa, IIIb
D) Ia, IIc, IIIb
E) Ic, IIb, IIIa

Fenómenos (manifestaciones) de la función representacional

Fenómeno	Descripción
1. Imitación diferida	Reproducción de una conducta observada en otro momento y lugar, sin que el modelo esté presente.
2. Juego simbólico	Juego en el que se utilizan objetos, personas o acciones para representar otras realidades (hacer "como si").
3. Imagen mental	Formación de representaciones internas de objetos, personas o situaciones que no están presentes.
4. Dibujo o imagen gráfica	Expresión gráfica o plástica de ideas, emociones o realidades internas.
5. Lenguaje	Uso de signos verbales para representar objetos, acciones o ideas ausentes o abstractas.

La imaginación

Es la **capacidad mental de formar representaciones internas** de objetos, personas, situaciones o experiencias **que no están presentes en el momento actual**, o incluso que **nunca han sido experimentadas directamente**. Es una función clave del pensamiento simbólico y de la cognición en general.

***imaginación* como el proceso de reproducción y producción de funciones simbólicas bajo dos contextos:**

a) estado de vigilia, despertar, alerta o, en una sola palabra, *conciencia*; y

b) realización sin esfuerzo de organización de dichas funciones, es decir representación espontanea.

La imaginación implica actuar con conciencia

conciencia es facultad o capacidad de percatación, de darse cuenta de las propias sensaciones, sentimientos y pensamientos que se experimentan en un momento particular y en relación con el entorno o contexto

Cabe decir que ***estados alterados de conciencia***, y sin que -exceptuando alucinaciones y delirios-, “alterado” implique necesariamente patología,

son estos cuatro:

a) sueños lucidos;

b) estados hipnóticos;

c) meditación; y

d) las experiencias místicas de ensimismamiento religioso.

1. Según su función o finalidad

Tipo de imaginación	Descripción
Reproductiva	Recrea mentalmente cosas ya vistas o experimentadas.
Ejemplo: Recordar cómo era tu salón de clases.	
Creativa o productiva	Crea nuevas imágenes o combinaciones originales que no existen en la realidad.
Ejemplo: Imaginar un animal fantástico o inventar una historia.	

2. Según el control voluntario

Tipo de imaginación	Descripción
Voluntaria o dirigida **Ejemplo:** Imaginar cómo organizar una fiesta o resolver un problema.	Se activa de forma consciente con un propósito, como planificar o resolver.
Involuntaria o espontánea **Ejemplo:** Soñar con una situación sin buscarlo.	Surge sin control consciente, como en los sueños o asociaciones libres.

3. Según el momento temporal de referencia

Tipo de imaginación	Descripción
Retrospectiva **Ejemplo:** Recrear un recuerdo de infancia.	Usa experiencias pasadas para imaginar.
Prospectiva **Ejemplo:** Imaginar cómo será tu vida en 10 años.	Se orienta hacia el futuro, para anticipar o planear.

Creatividad

consiste en la producción de ideas novedosas y socialmente valiosas. Ella abarca producción de sistemas teóricos explicativos y de estrategias técnicas y producción artística

Novedad

utilidad social

¿Como entenderlo desde la psicología?

a) una aproximación cognitivista y

b) una aproximación basada en la psicología de la personalidad y de la motivación.

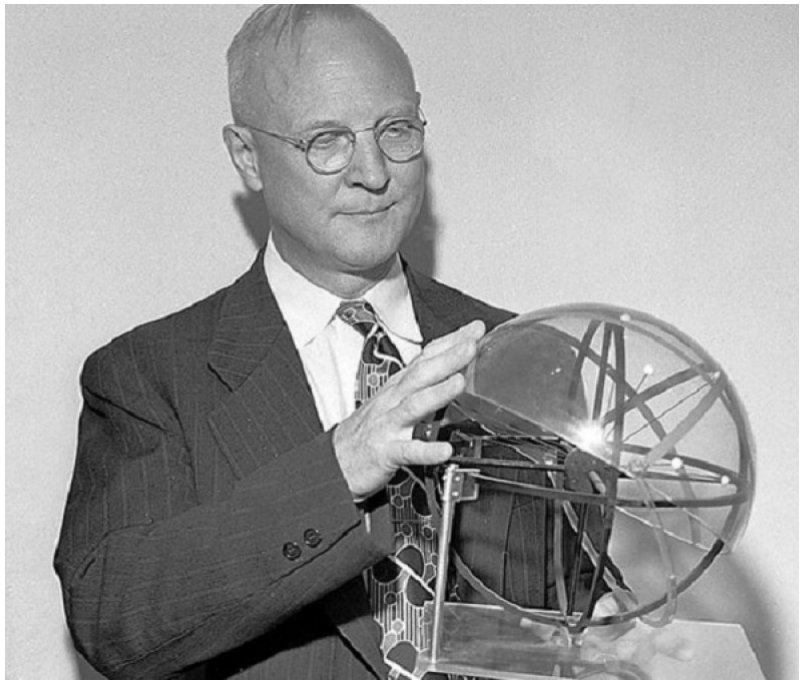
Etapas del proceso creativo

Etapa	Descripción	Qué ocurre
1. Preparación	Fase de exploración, recopilación de información, análisis del problema.	Se investiga, se observan datos, se identifican necesidades.
2. Incubación	El problema se “deja reposar” en el inconsciente, sin trabajar en él directamente.	Se producen asociaciones mentales de forma inconsciente.
3. Iluminación	Momento de la **"idea súbita"** o del famoso “¡Eureka!”. La solución aparece de forma clara.	Aparece la inspiración o la solución inesperada.
4. Verificación	Se comprueba, desarrolla y concreta la idea para saber si es válida y aplicable.	Se analiza, se ajusta y se ejecuta la idea creativa.

Graham Wallas

Características de la personalidad creativa según J. P. Guilford

- Estas características combinan **habilidades cognitivas** (como el análisis y la síntesis) con **disposiciones personales** (como la flexibilidad y la adaptabilidad).
- Guilford destacó que la creatividad no es solo “tener ideas locas”, sino una forma de pensamiento **estructurado, flexible y orientado a la solución de problemas de manera novedosa**.



Característica	Descripción
1. Sensibilidad a los problemas	Capacidad para **detectar carencias, contradicciones o necesidades** donde otros no las ven. Impulsa la búsqueda de soluciones.
2. Flexibilidad del espíritu	Habilidad para **cambiar de perspectiva fácilmente**, aceptar nuevas ideas y abandonar esquemas rígidos.
3. Adaptabilidad	Capacidad para **ajustarse a nuevas situaciones**, ideas, contextos o desafíos, sin perder eficacia.
4. Aptitud para el análisis y la síntesis	Habilidad para **descomponer** un problema en partes (análisis) y luego **recomponerlo** de forma nueva o más eficiente (síntesis).
5. Aptitud para la reorganización y la redefinición	Capacidad para **ver lo conocido desde un nuevo ángulo**, cambiar el uso o sentido de algo, o reinterpretar la información.